

Оптимальный способ исследовать субкультуру – «войти» в нее с помощью проводника и изучать «изнутри», учитывая возможность субъективных смещений.

При всей акцентации на свободу, «вольность» и т.д. само пребывание внутри субкультуры оказывается успешным при условии соблюдения внутренних «правил игры» (символы, жесты, одежда, сленг и т.д.).

Наконец, самое главное: существует еще множество важных аспектов, которые еще не исследованы нами: каковы культурные коды автостопа; как интерпретируются стопщиками собственные культурные маркеры; каковы каналы и средства коммуникации стопщиков внутри собственной субкультуры и вне ее; есть ли «жизнь после стопа» и если есть, то какая; каков социальный портрет стопщика и т.д.

Лев Наумович принадлежал к славному, но стремительно сокращающемуся племени (читай «социальной общности») пешеходов. И, казалось бы, какое отношение к нему имеют наши изыскания в области автостопа? Но постоянно ловлю себя на том, что метафора *дороги-пути-поиск-азарт-свобода* плотно ассоциируется с ним, воскрешая/воссоздавая в памяти образ человека, ученого («вольного путешественника», для которого поистине «дороги трудны, но хуже без дорог»).

#### ЛИТЕРАТУРА:

1. Левикова С. И. Молодежная субкультура: Учебное пособие/ С.И. Левикова. М., 2004. С. 34.
2. Из интервью с «автостоппицей» П.
3. См.: Черединова М. Романтика трассы // Знание-Сила. Июнь. 2004. С. 84-88.
4. «Вписка» – место, где можно получить блага: ночлег, еду, место отдыха и т.д.

*Амосов А.М., Копалова О.С., г. Екатеринбург*

### РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ЭЛЕМЕНТ МОЛОДЕЖНОЙ СУБКУЛЬТУРЫ

Несомненный интерес представляет изучение ролевых игр в контексте исследования молодежных субкультур, поскольку именно молодежь традиционно выступает в обществе носителем различных нововведений. В последние десятилетия в России появилось множество новых молодежных течений и направлений в сфере молодежной субкультуры. Одним из таких направлений является Ролевое Движение. Данное направление молодежной субкультуры вызывает достаточно широкий общественный резонанс, и в то же время практически не освещено в научном плане. Для того чтобы разобраться в феномене Ролевого Движения как молодежной субкультуры, необходим не только теоретический анализ проблемы, но и конкретные социологические исследования.

Творцом и носителем субкультуры (например, Ролевого Движения) является социальная группа, имеющая определенные культурные признаки, которые отличают ее от других общностей. Интерес вызывает характеристика ролевой субкультуры с позиции изучения типичных действий представителей Ролевого Движения, их интересов, ценностей, сленга.

Для молодежной субкультуры характерны попытки сформировать собственное мировоззрение, своеобразную манеру поведения, стиль одежды и прически, форму проведения досуга и т.д. Возникновение и развитие ролевого движения во многом связано с потребностью в «романтической компенсации», которая отражает особенности и данного времени, и общего для молодежи (в модели европейской цивилизации) стремления к обновлению, приключению, испытанию себя в необычных условиях, поиску смысла жизни и т. д.

Можно выделить признаки, характеризующие субкультуру[1].

Критерием наличия и сформированности субкультуры является совокупность следующих параметров: знание (картина мира в узком смысле); ценности; образ жизни; социальные институты как носители определенных систем норм и правил, негласно принятых в

субкультуре; процедурное знание (навыки, умения, способы осуществления, методы); потребности и склонности. Остановимся подробнее на некоторых параметрах.

К ценностям, характерным для субкультуры ролевого движения можно отнести те ценности, которые присущи определенной социальной группе в целом и конкретному индивиду (члену субкультуры) в частности. Ценности представителей данной субкультуры отражены в Кодексе Рышардской Чести (Свод правил поведения в различных ситуациях - дуэль, бал, турнир). Так же ценностью, на этот раз уже материальной, выступает различного вида холодное оружие.

Образ жизни. Образ жизни охватывает совокупность типичных видов жизнедеятельности индивида, социальной группы, общества в целом, принимаемого в совокупности с условиями жизни, которые ее определяют. Эта категория дает возможность комплексно, во взаимосвязи рассматривать основные сферы жизнедеятельности людей: их труд, быт, общественную жизнь и культуру, выявлять причины их поведения, обусловленного укладом, уровнем и качеством жизни. Социальные роли и статусы также определяют стиль и образ жизни. Образ жизни индивида в культуре и субкультуре предполагает набор ролей, выполняемых индивидом в разных ситуациях.

К стилю и образу жизни, который характеризует и отличает субкультуру ролевого движения, мы отнесем именно тот стиль и образ жизни (стиль жизни, условия жизни, роли и статусы, игру как один из основных видов деятельности), который присущ определенной социальной группе в целом и конкретному индивиду (члену субкультуры) в частности.

Процедурное знание: навыки, умение, способы осуществления, методы. Сюда входит именно то знание, которое необходимо для выполнения набора ролей, предусмотренного для индивида субкультурой ролевого движения (фехтование, танцы, знание этикета, приято в определенную эпоху, умение шить костюмы и т.д.).

Потребности и склонности. Потребности – это состояние нехватки чего-либо, состояние, стимулирующее деятельность, направленную на компенсацию этой нехватки. Потребности лежат в основе образования ценностей. По критерию происхождения потребности разделяют на естественные или биогенные, то есть первичные (в самосохранении — пище, воде, отдыхе, сне, тепле, сохранении здоровья, воспроизведении потомства, сексуальные и т.п.) и социогенные, вторичные (в самоутверждении, общении, различных достижениях, в дружбе, любви и т.п.; в знаниях, саморазвитии; в творчестве, самовыражении). Первичные и вторичные потребности имеют социальный характер: они опосредствуются обществом, которое определяет конкретные формы их проявления и удовлетворения. На наш взгляд принадлежность к субкультуре ролевого движения помогает реализовать такие потребности, как потребность в общении, самоутверждении, саморазвитии, самовыражении.

Движение ролевых игр возникло в середине двадцатого века на западе. Ролевые игры представляют собой в той или иной степени театрализованное, осуществляемое в определенных масштабах инсценирование и отыгрывание различных исторических сюжетов и сюжетов типа «фэнтези».

Прародителями ролевых игр явились популярные на Западе инсценировки реальных исторических событий, значимых в истории страны. Это были огромные праздничные действа, в которых участвовали сотни людей, проводившиеся на реальном месте этих событий, полностью исторически костюмированные и точно их повторявшие. Своеобразный огромный театр.

Ролевые игры – это утвердившееся официальное название, сами же участники этой субкультуры называют свое движение «толкиенизмом» (от имени английского писателя Джона Рональда Руэла Толкиена), а самих себя «ролевыми» или «толкиени-

стами». Поскольку широкое распространение ролевых игр во второй половине XX века связано с публикацией в 1954-56 гг. трилогии английского писателя Дж.Р.Р.Толкиена «Властелин колец». Эта книга стала беспрецедентно популярна на Западе в легендарную эпоху шестидесятых.

В советской и постсоветской России, трилогия Толкиена, известная по изданной в 1982 г. первой части («Хранители»), самиздатовским переводам, и вышедшим в начале 1990-х первым полным переводам, сразу же приобрела статус культовой. Вокруг нее объединились представители самых разных кругов неформальной молодежи – хиппи, «соромоманы», любители андеграундной музыки (рокеры, «фанаты» Бориса Гребенщикова, Виктора Цоя) и многие другие. В 1990 году в Сибири, на реке Мане, под Красноярском состоялись первые Хоббитские Игрища («ХИ»), называемые на ролевом сленге «хишками»), где была представлена классическая сюжетообразующая модель ролевой игры – противостояние добрых и злых сил, столкновение и взаимодействие разных «народов» – людей, эльфов, гномов, хоббитов, орков и пр. Период с 1990 г. по 1994 г. характеризуется как время становления отечественного ролевого движения.

Субкультура «толкинистов» в России имеет свою специфику, связанную с российскими экзистенциальными и мировоззренческими проблемами, с российским менталитетом. Идеи и образы Толкиена скорее стали материалом для конструирования реальности толкинистами, чем законченными социокультурными моделями. Это подтверждается и парадоксальным обстоятельством продвижения на российском кинорынке в 2002 г. фильма компании Wignut Films «Властелин колец», который, тем не менее, не повлек за собой заметных изменений в активности толкинистов.

Проблема общения — одна из актуальных для молодежи, и ролевые игры оказываются важным средством технологической подготовки к более эффективному общению в молодежной среде. Проблема идеала накладывается на проблему общения в анонимном обществе, и фантазии Толкиена оказываются большей реальностью, чем мир российской социальной действительности.

На этом фоне в ролевые игры все более активно внедряются мистические идеи, что связано с увлечением некоторой частью участников ролевых игр книгами Н. Перумова, М. Семеновой, А. Сапковского и других российских пропагандистов оккультизма и неоязычества. Такие увлечения закрепляются сценариями некоторых игр. Например, в одной из них («Древняя Русь-97») от каждого участника требовалось принести жертву идолу языческого бога Перуна. В других играх прослеживались связи с сатанинскими ритуалами: «черная месса» на «животе обнаженной эльфийки»[2] и т. д.

В целом мифологизация в рамках данного неформального объединения выстроена по конфигурации романтизированного и более яркого мира, чем тот, который окружает молодых россиян. Характерно, что формами общения являются различного рода дискурсы. Обращает на себя внимание и "семейная" организация толкинистского сообщества. Известны факты, когда ролевые браки становились позже реальными. Вообще утеря ясной грани между реальностью и вымыслом оказалась способом компенсации анонии и разрушения идеалов советского времени. Вполне серьезно участники толкинистских встреч видят себя спасателями мира.

В конечном счете, в толкинистском движении как-то сказалась ментальность россиян, ранее реализовавшаяся в таких формах, как, например, тимуровское движение. Мифологизация Толкиена оказалась востребованными, поскольку воспроизводили близкую конструкцию — вполне завершенную и идейно освященную, легко воспроизводимую в ролевом поведении.

## ЛИТЕРАТУРА:

1. См. Слюсаревский Н.Н. Субкультура как объект исследования // Социология: теория, методы, маркетинг. 2002. № 3. С.117 – 127.
2. Луков, В.А. Особенности молодежных субкультур в России // Социол. исслед. 2002. №10. С.83.

*Васильев Н.Г., г. Иркутск*

## МИФОЛОГЕМЫ СОВРЕМЕННОГО МАССОВОГО СОЗНАНИЯ В ВОСПРИЯТИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТОТАЛИТАРНЫХ СЕКТ

В рамках работы по анализу актуальных социально-психологических проблем адаптации студенческой молодежи к современному социуму, в юридической клинике института было начато исследование влияния на молодежную среду деятельности тоталитарных сект ориентированной на молодежную аудиторию. Проведенный анализ позволяет сделать предварительные выводы, сформулировать некоторые концептуальные предположения. Даже предварительный анализ позволяет выявить ложные, но достаточно устойчивые мифологические конструкторы общественного сознания, связанные с образами тоталитарного сектантства.

Следует, сразу оговориться, что общественное мнение по поводу тоталитарных сект, совершенно не соответствует их содержанию и реальной деятельности. Запутывание общества примитивным и придуманным образом сект не позволяет людям их распознать но, когда они там оказываются, часто оказывается, что уже поздно и выходение из секты сопряжено с психологическими травмами и потерей социальной адаптации.

Образ сект создается средствами массовой информации, которые неизбежно, иля навстречу желаниям публики, каждый раз создают разные по эмоциональному восприятию образы тоталитарных сект. Зритель и читатель переходит от ужасающего восприятия шайки злодеев к славным картинам обичиной жизни и обратно. Создавать художественные образы возможно, но, в том случае, если при этом существует реальное представление, основанное на фактах.

Реальные секты отличаются от абстрактного образа секты, создаваемого средствами СМИ. Именно поэтому молодежь встречаясь с сектантством его не распознает и не готово к встрече с ним. В реальности они видят живых людей не похожих на злодеев и мошенников, они встречают сообщество со своей внутренней культурой и религиозной жизнью. При этом, сектантство это, прежде всего, внутренняя мировоззренческая проблема. Существует определенная настроенность, в первую очередь психологическая, как бы предрасположенность к сектантству.

***Миф 1. Если человек, хоть каким то образом, имеет отношение к православной культуре (посещает православные службы, крестится и венчается и т.п.) он по определению не может быть членом деструктивного культа.***

Если рассматривать сектантство как психический и духовный феномен, то совмещение приобщенности к православной культуре и сектантства вполне возможно, что, отчетливо, показываю опросы. Знание элементов православного культа, на фоне подавления здравого смысла характерной для молодежи чувственной эмоциональностью, формирует эклектичное религиозно-научное мировоззрение. Эклектичность объективно свойственная молодежному мировосприятию позволяет совмещать элементы православия и учения псевдо-религиозных организаций в единую мировоззренческую систему. Такое мировоззрение оборачивается непредсказуемостью поведения, например, опираясь на разум человек соотносит себя с постулатами православия, но решая экзистенциальные проблемы бытия он обращается к сектантскому вероучению.